

## MÓIN-MÓIN

REVISTA DE ESTUDOS SOBRE TEATRO DE FORMAS ANIMADAS:  
35 ANOS DO TEATRO LAMBE-LAMBE NO BRASIL

Florianópolis, v. 2, n.30, p. 184-197, outubro 2024.

E - ISSN: 2595.0347

# Como iluminar a morte? *Mistérios de Elêusis, A Visita e Gato Negro*

**Leandro Luiz de Maman**

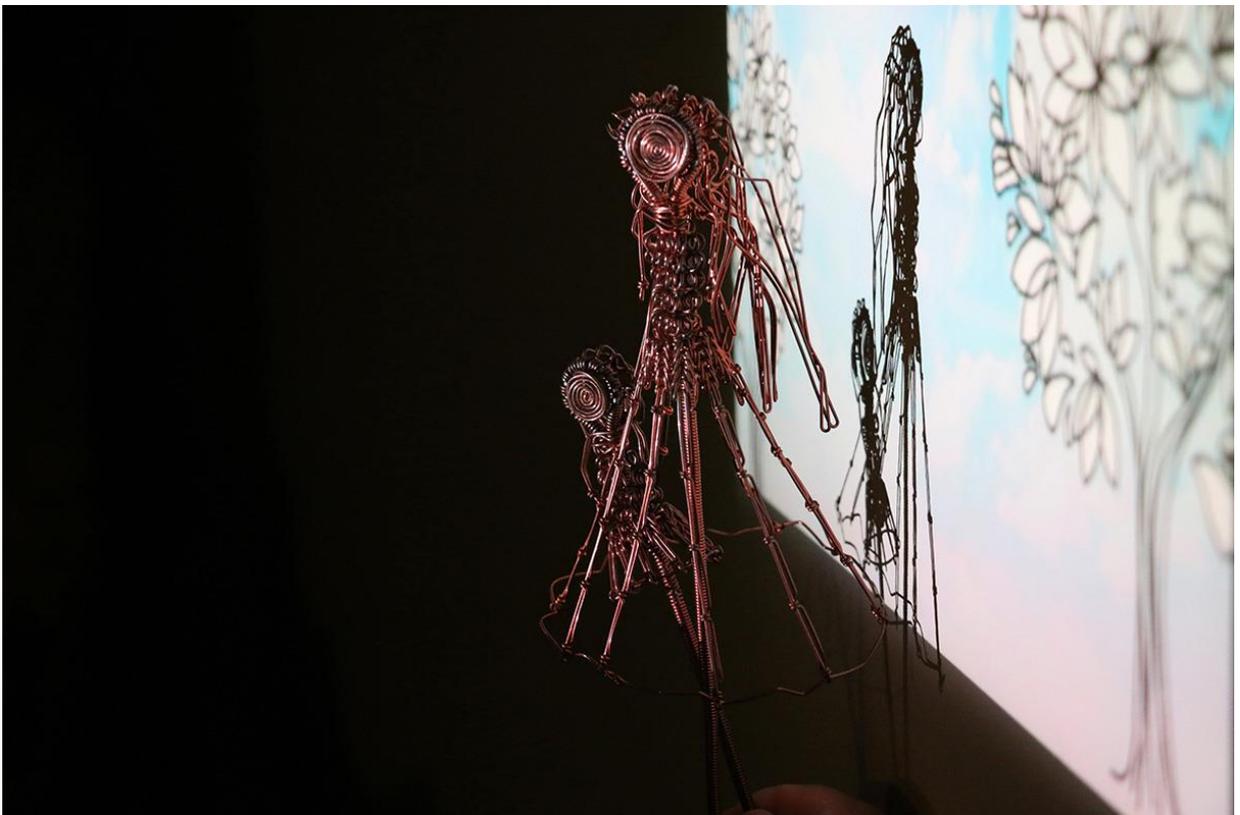
Universidade do Estado de Santa Catarina (Itajaí, Brasil)

**Sandra Coelho**

Universidade do Estado de Santa Catarina (Itajaí, Brasil)

**Gabriela Céspedes**

Cia. Gabriela Clavo y Canela (Mendoza, Argentina)



**Figura 1** – Foto da casa de espetáculo *Mistérios de Elêusis - capítulo 1 - O Rapto*.  
Fotógrafa: Sandra Coelho.

DOI: <https://doi.org/10.5965/2595034702302024184>

## Como iluminar a morte? *Mistérios de Elêusis, A Visita e Gato Negro*<sup>1</sup>

Leandro Luiz de Maman<sup>2</sup>, Sandra Coelho<sup>3</sup> e Gabriela Céspedes<sup>4</sup>

**Resumo:** Esse relato refere-se a três casas de espetáculo lambe-lambe que tem a morte como princípio dramaturgico: *Mistérios de Elêusis, A Visita e Gato Negro*. *Mistérios de Elêusis* é uma trilogia sobre o mito de Perséfone, deusa regente do mundo dos mortos. *A Visita e Gato Negro* fizeram parte do projeto *Instantes de Passagem*, um sexteto de caixas sobre instante íntimo da morte. Todas as três caixas utilizam projetor digital como recurso técnico para composição cênica.

**Palavras-chave:** Teatro Lambe-lambe; Arte e Tecnologia; Teatro de Animação, Companhias de Teatro, Teatro de Repertório.

## How to illuminate death? *Mistérios de Elêusis, A Visita e Gato Negro*

**Abstract:** This report refers to three lambe-lambe theaters that have death as a dramaturgical principle: *Mistérios de Elêusis, A Visita and Gato Negro*. *Mistérios de Elêusis* is a trilogy about the myth of Persephone, ruling goddess of the world of the dead. *A Visita and Gato Negro* were part of the *Instantes de Passagem* project, a sextet of lambe-lambe theaters about the intimate moment of death. All three lambe-lambe theaters use a digital projector as a technical resource for scenic composition.

**Keywords:** Lambe-lambe Theater; Art and Technology; Animation Theater, Theater Companies, Repertory Theater.

---

<sup>1</sup>Data de submissão do artigo: 01/07/24. | Data de aprovação do artigo: 18/07/24.

<sup>2</sup> Formado em Design Industrial (UNIVALI), Mestrando em Artes Cênicas (UDESC), atua com teatro desde 1997. Artista multidisciplinar com incursões em artes visuais, literatura, teatro e audiovisual. Membro do Eranos Círculo de Arte de Itajaí/ SC, participa do processo criativo de todos os espetáculos da Cia. se apresentando com seus trabalhos no Brasil e Exterior. Pesquisa a relação entre aparatos digitais e artes presenciais, em especial de projeção digital e impressão 3D. E-mail: leandro.de.maman@gmail.com / ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4328-0615>.

<sup>3</sup> Mestre em Artes Cênicas (UDESC), Psicóloga, Membro do Eranos Círculo de Arte e Cia. Oníricas. Artista com incursões em Artes Visuais, Literatura e Teatro. Pesquisadora do teatro para as infâncias a partir do conceito de Protagonismo Infantil, é autora e coautora de diversas obras teatrais voltadas a esse público. Desenvolve trabalhos artísticos a partir do universo onírico e ministra oficinas literárias desde 2012. E-mail: [sandaliracoelho@gmail.com](mailto:sandaliracoelho@gmail.com) / ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6029-5689>.

<sup>4</sup> Titiritera de Mendoza. Começou em 1988 como atriz, e pesquisa e, em 1996, inicia com o teatro de formas animadas. Desde 2001 atua como solista no Grupo Gabriela Cravo e Canela, dedicado ao teatro de formas animadas nas suas diversas técnicas: luva, manipulação direta, objetos e teatro Lambe-Lambe. Tem participado de festivais na Argentina, Chile, Equador, Colômbia, Paraguai, Peru, Bolívia, Brasil, Venezuela, Cuba e México. E-mail: [gabycespedes67@gmail.com](mailto:gabycespedes67@gmail.com) / ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-4524-2437>.

### Como Iluminar a morte?

O teatro lambe-lambe nasceu no Brasil no ano de 1989, criado pelas baianas Ismine Lima e Denise Santos. Sua primeira manifestação - a obra *A dança do parto* (Pozzetti, p.14), retrata um momento íntimo e delicado, que assim como um segredo a ser preservado, é apresentado dentro de uma pequena caixa para uma pessoa por vez. É importante observar, que o segredo do momento do parto foi guardado dentro de uma caixa por questões dramáticas, e o ato de espiar no dispositivo cênico criado por Ismine e Denise está relacionado diretamente à natureza de sua narrativa.

O nascimento é um momento significativo na natureza, aquele que vem ao mundo é a manifestação de um misterioso devir. Em seu contraponto temos a morte, tão misteriosa quanto, porém mais imprevisível já que não sabemos sobre sua chegada, tampouco sobre seus trajetos póstumos. Sobre a vida nos cabe viver, mergulhar nessa tremenda experiência pela qual passamos aqui na terra enquanto seres humanos. Sobre a morte, nos cabe apenas a experiência de morrer e imaginar (em vida) sobre o mistério do depois.

A parêntese vida/ morte está na essência do teatro de animação. Conforme Ana Maria Amaral:

os elementos usados no teatro de animação, bonecos, objetos, máscaras, não são vivos em si, mas transmitem vida ao serem animados. Está implícito aí o mistério: Vida e Morte. Por isso, se diz que no teatro de animação existe magia, pois magia surge quando acontece a ligação entre duas realidades opostas. (Amaral, 2005, p.17).

Vida e morte também são experiências primordiais pelas quais todos os seres vivos vivenciam. Ao olharmos para a mitologia grega (Alvarenga, 2010, p.207), o humano somente se consolida com Pandora, a primeira mulher, criada à imagem das deusas. A partir deste evento surge então a possibilidade do *nascimento*, possibilidade do ser humano se proliferar a partir de sua própria espécie. Também compõe a estrutura desse mito o famoso jarro, ou caixa de Pandora, que é aberto em algumas versões por Pandora, outras por Epimeteu,

contendo todos os males do mundo, entre eles a doença e a *morte*. Nascimento e morte estão intimamente conectados neste mitologema, e não por acaso, são dois mistérios que se complementam. Os mitos, conforme afirma Junito Brandão (2015, p.15) tratam-se de uma "inesgotável repositório de símbolos, que realizam a interação do Consciente com o Inconsciente Coletivo". Desta forma, representam muito mais do que histórias fantásticas da carochinha, através do conceito do Arquétipo abrem caminho para o entendimento dos caminhos simbólicos da formação da consciência coletiva.

Como o nascimento, a substância da morte também é de caráter íntimo, assim o é para quem está próximo dela, para quem fica e se despede de alguém, ou mesmo em cada momento em que nos deparamos com o pensamento da finitude da existência. São experiências que tangem o espaço do sensível em nós.

A estética do teatro lambe-lambe a partir da qual uma pessoa por vez assiste/contempla uma peça de teatro, assim como um segredo, ou o instante único e delicado de um nascimento ou morte, se aproxima de uma experiência íntima. Apresentamos neste texto um relato de três obras de teatro lambe-lambe que tratam da morte em seu núcleo dramaturgico: *Mistérios de Elêusis, A Visita* (ambos do Eranos Círculo de Arte, Brasil) e *Gato Negro* (de Gabriela Clavo y Canela, Argentina).

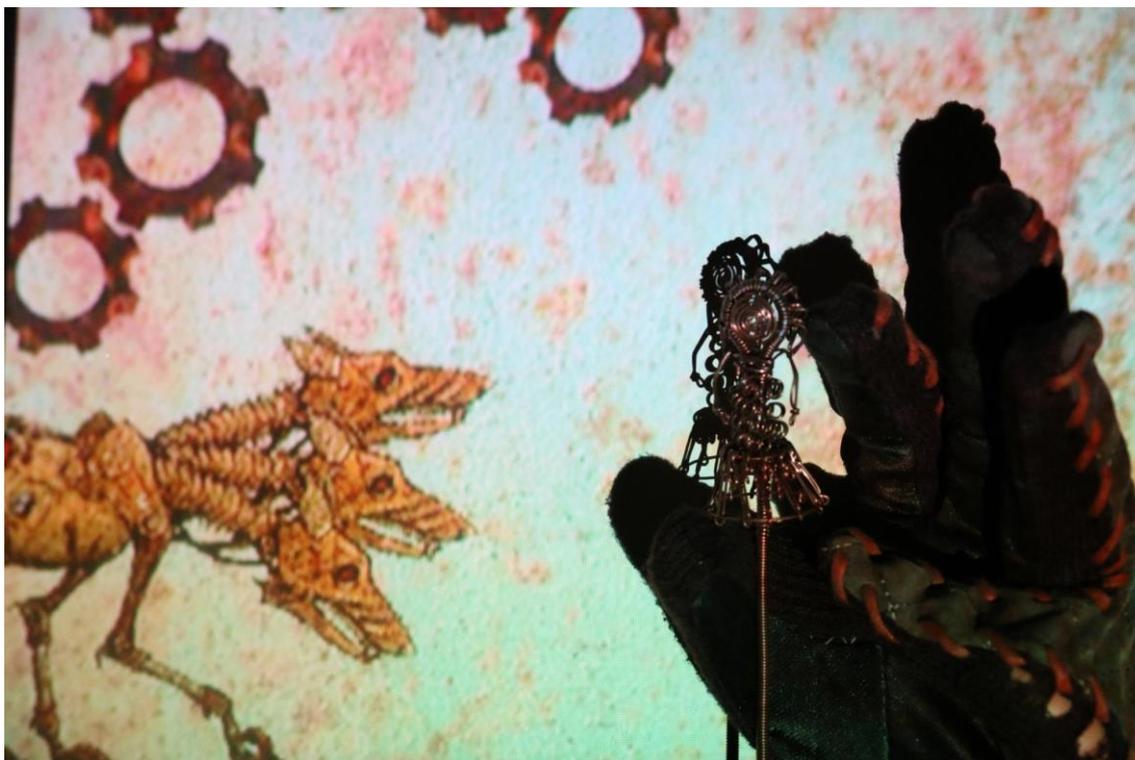
### ***Mistérios de Elêusis***

Os Mistérios de Elêusis eram rituais de iniciação que aconteciam na Grécia antiga em homenagem às deusas Deméter e Perséfone. Os mistérios eram revelados somente aos iniciados que se propunham a cultuar as deusas especialmente pelas suas relações com as estações do ano, cultivo e colheitas. No teatro lambe-lambe encontramos uma possibilidade de manutenção desses segredos na trilogia Os Mistérios de Elêusis, que estreou em 2013 na cidade de Itajaí, sendo constituído por três casas de espetáculos: O Rapto, Hades e Perséfone, animados respectivamente por Patrícia Vianna, Leandro Maman e Sandra Coelho (que também assinou a direção do trabalho).

Estes mistérios constituíram o maior ritual que já existiu na Grécia, rituais iniciáticos de transformação dedicados a Deméter e Perséfone, deusas ligadas às estações do ano, à agricultura e principalmente à fertilidade. Não se tem registro do que realmente acontecia nestes rituais, sendo um segredo guardado por seus iniciados.

Na trilogia lambe-lambe foi desenvolvida a narrativa mítica destas duas deusas. O Rapto, narra a primeira fase do mito, em que Coré (nome original de Perséfone) apresenta uma profunda ligação com sua mãe Deméter, irmã de Zeus. Os bonecos de Deméter e Coré foram confeccionados com arame de fios de cor bronze por Dylan Oliveira, animados a partir de vara inferior, de modo que Coré possa realizar a ação de entrar e sair do vestido da mãe, podendo habitá-lo em cena. Esta ação, remete também à proteção causada pela proximidade entre mãe e filha, ou do bebê guardado no ventre.

A cena inicia com Coré contida no vestido da mãe, até que sai e se afasta para seguir uma borboleta, neste momento irrompe do chão uma mão envolta em uma luva, que agarra Coré e a sequestra para o submundo. Esta mão é Hades, deus do mundo inferior e dos mortos. Deméter procura a filha e não a encontra em lugar algum, gerando profunda tristeza, que faz tudo ao seu redor secar. No segundo capítulo, Coré está no subsolo, onde se encontra com Hades. O deus em forma de mão tenta se aproximar, e é repelido, até que através da dança encontra um caminho de conexão onde ambos se enlaçam, Coré então é coroada a rainha do submundo passando a se chamar Perséfone. No capítulo final da trilogia, Perséfone se despede de Hades para ir visitar sua mãe. Deméter está sobre a terra, sua profunda tristeza mantém tudo ao seu redor seco e sem vida. Quando surge Perséfone diante da mãe, no reencontro, as folhas ressurgem e tudo floresce novamente. Em sua nova natureza, Perséfone pertence ao submundo, e não pode mais ficar ao lado da mãe. Porém, de tempos em tempos, a deusa do submundo sobe para visitar sua mãe, este movimento de subir e descer faz surgir as quatro estações do ano. A cena final da trilogia mostra a roda das estações em giro constante.



**Figura 2** – Foto da casa de espetáculo *Mistérios de Elêusis* - capítulo 2 - Hades.  
Fotógrafa: Sandra Coelho.

Na composição da narrativa foi utilizado técnica de bonecos de vara na relação com projeções digitais. As projeções digitais eram responsáveis por iluminar o espaço de atuação dos bonecos, e também articulavam o entorno enquanto importante personagem da história. Quando Coré é sequestrada, as folhas das árvores (em projeção) caem, e tudo seca. O cenário articulado dessa forma não é ilustrativo, mas integrado com as ações das personagens no jogo da ação e reação. A mesma dinâmica ocorre no capítulo final, de forma repetida conformando a dinâmica das estações do ano.

Coré passa por uma morte iniciática, iniciando sua jornada em um estado de pureza, ingenuidade, até quando é arrancada deste lugar, num movimento que lhe traz uma consciência profunda, ressurgente como Perséfone (deusa das profundezas). A mudança de nome indica uma mudança do estado de consciência que se amplia.

Nas mitologias de Hades, Deméter e Perséfone, aspectos de vida e morte estão presentes, pois são aspectos da existência humana. Na tensão dos

opostos o tecido da vida é construído, e quando criamos distância daquilo que nos fascina ou nos espanta, podemos contemplar a beleza da vida, em suas dualidades, mas também completude. Sem a morte daquilo que chamamos semente, não é possível o nascimento da árvore, sem que haja o outono e o inverno, não veremos as flores e frutos da primavera, tampouco o resplendor da plenitude do sol.

### ***A Visita***

Em *A Visita*, a morte encontra a intimidade de um quarto de hospital. Como o tempo da morte é cíclico, sua concepção nasceu antes mesmo de *Mistérios de Elêusis*, com primeira estreia em 2011 durante a 1ª Mostra de Teatro Lambe-lambe de Itajaí, organizado pela Cia Andante. Em *A Visita*, o artista criador Leandro Maman recebe a plateia, e confidencia que algo peculiar está para acontecer em um quarto de hospital, e que a plateia poderá testemunhar, porque tem uma pequena fresta que permite olhar para o interior, exatamente para este quarto. Após a estreia Leandro realizou algumas apresentações de maneira independente, reduzindo sua itinerância com a trilogia *Mistérios de Elêusis* entrando no repertório do Eranos em 2013.

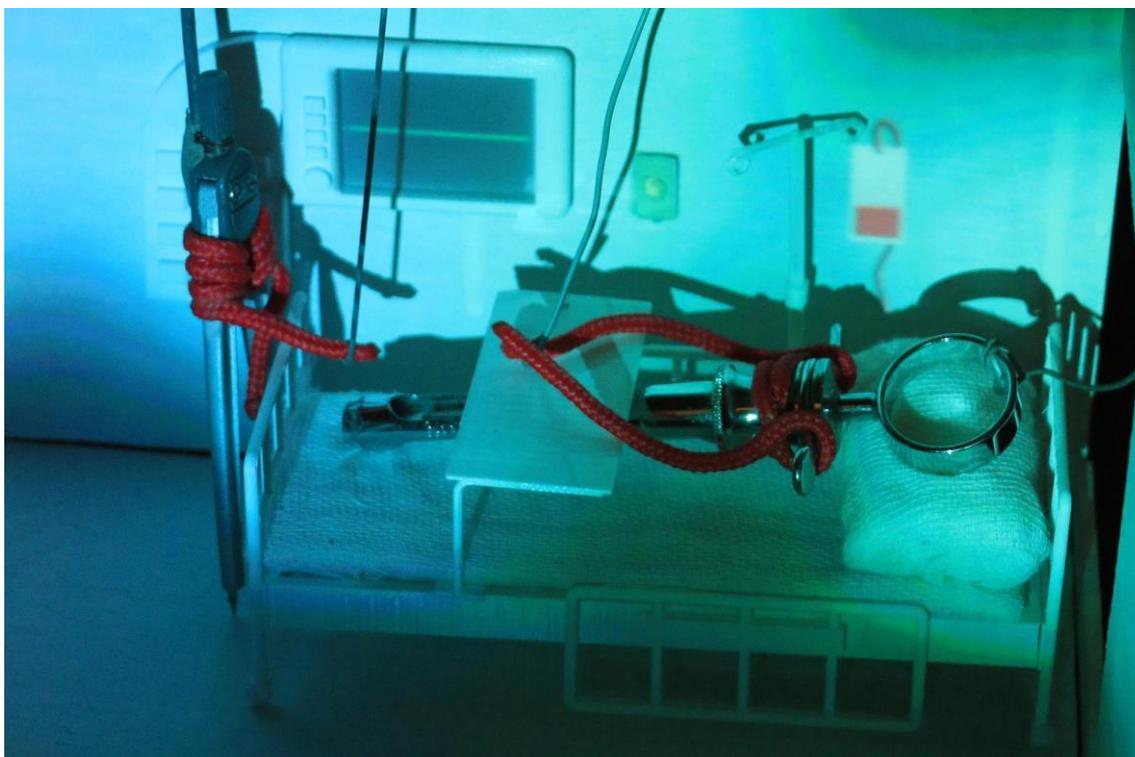
Em 2016 o pai de Leandro, vítima de um derrame, foi parar em um hospital, vindo posteriormente a falecer. Todo aquele ambiente hospitalar retornou de maneira circular, exigindo uma urgência de visitar a casa de espetáculos *A Visita*.

Ainda em 2016, com uma distância de menos de 10 dias, a mãe de Sandra Coelho também veio a falecer. Sandra conta que estava deitada na cama em seu quarto de infância, com sua mãe muito doente em casa, quando sentiu uma lufada de vento no umbigo, vindo da esquerda (direção onde estava sua mãe no quarto ao lado) e subindo rapidamente para o alto. Ela sentiu naquele exato momento, que a alma de sua mãe havia deixado o corpo.

Dessas experiências nascia o projeto *Instantes de Passagem*, com a proposta de criar um sexteto de caixas internacional, tendo como tema o instante íntimo da morte, o mesmo foi proposto para o Prêmio Iberescena, sendo um dos

selecionados para ser realizado em 2017. Participaram do projeto o Eranos Círculo de Arte do Brasil, Gabriela Clavo y Canela da Argentina, e Cia. Mestre Lunas do Chile.

Em *A Visita* um boneco, feito a partir de uma seringa hospitalar de inox e cordões vermelhos, está deitado em uma cama de hospital. Na parede um monitor acompanha a pulsação de vida do paciente em sintonia com os bips repetitivos que compõem a ambientação sonora. Bip..... Bip.....Bip.....Bip.... O quarto está na penumbra, num gesto no interruptor o boneco acende a luz. Entra no quarto um outro boneco feito a partir de um compasso e fios vermelhos, ambos se cumprimentam. O Bip..... Bip.....Bip.....Bip.... muda para um longo Biiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiip, o boneco deitado se entrega à gravidade, permanecendo imóvel, enquanto o boneco compasso tenta encontrar alguma solução, olha o monitor, vai até a porta, tenta uma massagem cardíaca. Até que desiste, não há nada mais a ser feito.



**Figura 3** – Foto interna da casa de espetáculo *A Visita*.  
Fotógrafa: Sandra Coelho

O Bip se converte aos poucos em um canto gregoriano, e a alma do boneco deitado se levanta através de uma imagem de projeção digital. A alma do objeto se levanta, olha para si mesmo deitado, percebe o compasso no quarto e vai até ele flutuando. Estende a mão, as mãos de ambos se encontram, então a alma-objeto flutua até deixar o quarto. A cena termina com o boneco-compasso vivo, ainda animado pelo ator, olhando para o boneco compasso inerte na cama. O final evidencia a natureza do teatro de animação, em que dois objetos inanimados ocupam o mesmo espaço, sendo apenas um deles tido como com vida.

*A Visita*, criado por Leandro Maman, manteve sua estrutura dramática original na sua reestrelagem em 2017 através do Prêmio Iberescena, por outro lado contou com diversas atualizações técnicas. A caixa original tinha quase um metro de comprimento por conta da distância de projeção, seu tamanho foi reduzido através do uso de um espelho, diminuindo a distância de projeção pela metade. O cenário foi todo refeito, utilizando tecnologia de impressão 3D para confecção da cama de hospital. O aspecto externo da caixa foi remodelado através de peças cortadas a laser em MDF, visando criar a composição de um hospital. Foi comprado um mini-projetor alimentado por USB, passível de receber energia por um *power bank* de celular, ganhando autonomia de apresentação sem a necessidade de ligação por fios.

Recentemente, no Encontro de teatro lambe-lambe de Brasília, organizado por As Caixeiras Cia. de Bonecas, ocorreram apresentações de *A Visita* na Feira do Lago Oeste, onde um homem, acompanhado do filho, após assistir, ficou bastante emocionado, vindo espontaneamente contar sua experiência ao caixeiro: disse que uma vez estava em casa andando normalmente, e de repente, do nada, despencou caindo no chão. Acordou em um quarto de hospital, disseram que ele tinha um câncer no cérebro, e que iria morrer em trinta dias. Já haviam passados dois meses e ele estava ali. Vivo, contemplando a poética da morte.

Do projeto Instantes de Passagem nasceram também as casas de espetáculo lambe-lambe *A Janela Azul* de João Freitas, Therése de Sandra Coelho (ambos do Eranos Círculo de Arte), *Helena y Yo* de Luciano Bugmann, *El Día del Loto Blanco* de Claudia Rojas Lara (ambos de Cia Mestre Lunas) e o *Gato Negro* de Gabriela Céspedes (Cia. Gabriela Clavo y Canela).

### **Gato Negro**

Bladimir é o trabalho em lambe-lambe de Gabriela Céspedes que antecede *Gato Negro*, nele o personagem principal é um vampiro, figura que habita o imaginário popular de várias culturas. Tem a imortalidade como maldição. Não pode morrer, pois já está morto. Para propiciar a morte é necessário estar vivo, vida e morte compartilham do mesmo núcleo de existência. É interessante observar esse movimento de uma obra para a outra. Em *Gato Negro* a imortalidade é superada e Gabriela passa a se perguntar: o que é a morte? Qual a natureza da morte?

*Gato Negro* teve um processo de mais de seis meses, e integrou o projeto Instantes de Passagens, subsidiado pelo Prêmio Iberescena de Coprodução de Espetáculos 2016. Num primeiro momento, a atriz criadora percebeu que era um tema que a assustava, era um território desconhecido, e a imagem da figura sinistra ceifadora toda de preto não lhe agradava. Tampouco as explicações dadas pelas religiões, ou o choro em funeral iluminados por velas. As primeiras imagens que surgiram intuitivamente foram de uma mulher que morreu desejando algo que viu de uma janela, e que somente após a morte ela poderia realizar seu sonho. Um gato preto a acompanhou durante toda a sua vida, e a seguia depois da morte. Tudo ainda um pouco sinistro. As indagações não paravam, afinal, qual era a intenção de contar essa história na relação de intimidade que somente o lambe-lambe poderia oferecer? Ao Continuar lendo e conversando com amigos, encontrou o trabalho de Guaira Castilla, em especial o texto *Suicida* do livro *La Trampa*, e também *Hamlet* de Shakespeare:

Ser ou não ser – eis a questão. Será mais nobre sofrer na alma pedradas e flechadas do destino feroz ou pegar em armas contra o mar

de angústias – E, combatendo-o, dar-lhe fim? Morrer; dormir; Só isso. E com o sono – dizem – extinguir dores do coração e as mil mazelas naturais. A que a carne é sujeita; eis uma consumação ardentemente desejável. Morrer – dormir – dormir! Talvez sonhar. Aí está o obstáculo! (Shakespeare, 2009).

Surgiu então a imagem de uma velha, um gato, o céu, desejos, sonhos... Mas as coisas não pareciam se encaixar, até que, ao chegar em Itajaí para o intensivo de um mês de trabalho contínuo de finalização de processo, em reunião com Leandro Maman que coordenava o projeto, este perguntou para Céspedes: "Você já pensou como seria a sua morte? Como seria a tua morte, pessoal, biográfica? E se você se assumisse como protagonista em sua própria morte?" Então a matéria da caixa começou a transmutar, Gabriela, atriz animadora criadora, se deu a liberdade de pensar em uma maneira de ver como é a vida e como é a morte sendo ela mesma a personagem dentro da caixa, passou a desenvolver como gostaria de morrer e como seria esse momento: a morte... Um sonho ou uma realidade? Às vezes sonhamos que morremos. E quando morreremos... Será que sonharemos?...

E aí nasceu o *Gato Negro*, com janelas e mecanismos pensados desde o início, mas que aos poucos fizeram mais sentido. Janelas que se multiplicam, janelas da alma e da alma de quem vê. Um gato que acompanha, que vive e te olha nos olhos. Corredores que levam ao fim e ao começo. Um pequeno teatro, que nasceu entre risos e lágrimas, entre suspiros e encontros, entre o amor e a morte... como disse um espectador: "morrer para poder nascer de novo".

O olhar do espectador foi um ponto de ancoragem no processo criativo. Ao se aproximar da caixa, ele vê um boneco de gato preto, que recepciona a plateia no colo da atriz junto à Caixa, que é um teatro antigo em miniatura, como uma maquete. É então convidado a assistir o menor teatro do mundo, o teatro lambe-lambe de Gabriela Clavo y Canela. Ao espiar por um pequeno orifício contido na fachada vê abrirem-se as portas do teatro, revelando um ateliê em miniatura e uma grande janela. Atrás desta janela, pelo vidro, o rosto da atriz animadora se faz visível, com seus olhos que avistam a plateia, convidando a compartilhar o momento de cumplicidade.



**Figura 4** – Foto interna da casa de espetáculo *Gato Negro*.  
Fotógrafo: Juanjo Saldivar.

O gato negro começa a andar pelo cenário, com mecanismo por baixo do piso. Parece que anda sozinho. Eis que, em determinado momento, entra em cena uma boneca réplica da atriz animadora, com o mesmo figurino e cabelos brancos marcantes. A boneca caminha até a janela e olha para si mesma do outro lado do vidro, faz um gesto. A boneca senta-se na cadeira de frente pra janela. Repousa. Entrega o corpo à gravidade. O gato, continua a se mover, tenta conseguir um carinho do corpo entregue, mas este já não reage. Está morto. Gabriela fecha a cortina da janela, já não vê mais o seu duplo de boneca. A plateia já não vê o rosto cúmplice da atriz.

Quando pensamos na morte sempre imaginamos um lugar sombrio e cheio de velas. Mas em *Gato Negro* não poderia ser um lugar sombrio. Teria que ser um lugar com uma luz quente, uma luz que vinha de cima, um lugar iluminado, um lugar que fosse como um caminho que se podia seguir. Um lugar onde podemos ver os sonhos. Como iluminar o que não sabemos? O que sabemos sobre a morte? Só podemos iluminar os momentos, os momentos podem iluminar as memórias. A morte tem cor? Quando Gabriela projetou a

iluminação de *Gato Negro* nunca pensou em cores. A luz branca foi o que a fez viajar por todos os espaços dessa ideia de morte, daquele antes e depois do sonho ou daquelas lembranças que morrem, dormem, lembram. Que luz têm as memórias? Que luz tem a morte? É mais bonito se a iluminarmos.

Então, após fechar a cortina da janela, no momento sagrado da passagem da vida para a morte, abre-se o teto da casa de espetáculos e a luz externa, do momento presente, ilumina o interior da caixa. Gabriela coloca a mão dentro da caixa, e conduz a boneca pelo braço, de baixo para cima, erguendo-a, fazendo-a flutuar até sair de vista. Uma cortina de partes rígidas desce, como nuvens sobrepostas dos mecanismos de teatros antigos, então a imagem da atriz é projetada nesse céu-cenário, descendo, pendurada pelo próprio dedo gigante. É deixada na nuvem, seu corpo se equilibra, surgem borboletas que voam ao redor dela. A Lua se aproxima, Gabriela se senta na Lua crescente e de lá observa a Terra, na companhia das borboletas.

Se em *A Visita*, um boneco é transmutado em luz volatizando a alma do objeto, em *Gato Negro* a própria atriz é transmutada em luz para representar sua passagem para o reino da morte. A borboleta que conduz Coré no Rapto de *Mistérios de Elêusis* é da mesma substância das borboletas que conduzem Gabriela até a Lua, em sua imagem final. Ao nos aproximarmos do reino dos mortos, os ciclos se manifestam e apontam para uma circularidade nas histórias, sejam as quatro estações do movimento de Perséfone, sejam as fases da Lua da morte de Gabriela.

### **Iluminando a morte**

Dizemos que a escuridão é a ausência de imagem, de perspectiva, o nada, o vazio. Consideramos que a morte é a escuridão, quando todas as luzes se apagam e nada mais nos resta.

Agora pensemos na escuridão como o vácuo que permite que a luz viaje. Então pensemos na morte não a partir da escuridão vazia, mas daquele vácuo onde é possível propagar a luz. Imaginemos a escuridão da morte iluminada pela luz que nasce de um pequeno projetor, dentro da escuridão e do vácuo de uma

caixa de Teatro lambe-lambe, ocupado por imagens, memórias, corpos, um gato, um corredor, uma janela, estações do ano, dia, noite, movimento....no final já não é mais a escuridão, vazio, ou a morte, mas vida vivida! Há luz que caminha e se propaga na escuridão, ilumina a passagem, ilumina a Morte!

### Referências

ALVARENGA, Maria Zelia. **Mitologia simbólica** – Estruturas da psique e regências míticas. 2ª ed. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2010.

AMARAL, Ana Maria. O Inverso das Coisas. **Móin-Móin - Revista De Estudos Sobre Teatro De Formas Animadas**, 1(01), p. 012-024. 2005.

BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia Grega**, vol I. 22ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

POZZETTI, Gislaine (org). **Conversa Lambelambeira: O Teatro Lambe-Lambe por seus praticantes**. Manaus (AM): editora UEA, 2023. 212 p.: il., color; Ebook.

SHAKESPEARE, William. **Hamlet**. Tradução de Millôr Fernandes. Porto Alegre: L&PM, 2009. 144 p. (Coleção L&PM Pocket). 2009.